

ENGLISH INSTRUCTIONS
INSTRUCTIONS EN FRANCAIS
DEUTSCHE ANWEISUNGEN
ISTRUZIONI ITALIANO



STORM

c/o The Sales Curve Ltd

50 Lombard Road, London SW11 3SU

DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE™

LOADING

COMMODORE AMIGA & ATARI ST
Insert your game disk and switch on your computer. The game will now load automatically.

COMMODORE 64 CASSETTE
Insert the game cassette and ensure it is fully rewound. While holding down the **SHIFT** key press the **RUN/STOP** key. Press **PLAY** on your cassette deck and the game will now load and run. Follow the on screen prompts for any in game loading.

COMMODORE 64 DISK
Insert your game disk into your disk drive and close the drive door. Type **LOAD "*",8,1** and press **RETURN**. The game will now load and run.

SPECTRUM CASSETTE (128k Only)
Insert your cassette and ensure it is fully rewound. If available select the **"TAPE LOADER"** option, Otherwise type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette deck and the game will now load and run. Follow on screen prompts for any in game loading.

AMSTRAD CASSETTE
Insert your cassette and ensure it is fully rewound. Hold down the **CTRL** key and press **ENTER**. Press **PLAY** on your cassette deck then press any key to continue, the game will now load and run. Follow on screen prompts for any in game loading.

AMSTRAD DISK
For loading please see disk label.

VIRUS WARNING
(applies to Atari ST and Commodore Amiga only)

When you receive your disk the write protect tab may be in the closed position. It is advisable for you to switch off your computer for at least 10 seconds before play so as to ensure that no virus is active in memory. Not following this procedure can lead to your **DOUBLE DRAGON III** disk becoming infected with a virus and thus corrupting it. The write protect tab can be set to the open position if you wish. This will protect your game against all virus attacks..

LOADING PROBLEMS ????

The utmost care is taken at all stages of production of this product to ensure it reaches you in perfect condition. If you experience loading problems please first reset all your equipment, check connections and try to reload following the loading instructions relative to your machine. If you still experience difficulty please return ONLY the disk/cassette to: Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Great Britain.

THE STORY

The Lee Brothers face their toughest mission to date as Hiruko the ancient soothsayer guides them to the possible location of the elusive Rosetta Stone.

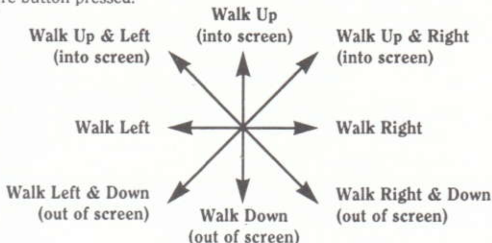
This journey will call upon their greatest skills as they face treachery and evil forces on their missions through exotic landscapes. Billy and Jimmy will need to work together to discover once and for all the evil that lies behind the secret of the stones. Will their years of meditation and training be enough for them to survive this perilous journey? The choice is yours!!

CONTROLS

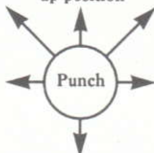
(All controls based on player facing right, reverse if facing right)

AMIGA, ATARI ST & COMMODORE 64

Without fire button pressed:

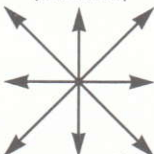


With fire button pressed:

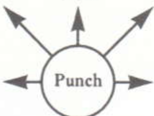


SPECTRUM & AMSTRAD

Without fire button pressed:



With fire button pressed:



KEYBOARD	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	FIRE	PAUSE	QUIT
Amiga/Atari ST	A	Z	.	/	SPACE	P	F10
C64 Disk/Cass	JOYSTICK ONLY					RUN/ STOP	Q (when paused)
Spectrum & Amstrad	Q	A	O	P	SPACE	ENTER	BREAK (when paused)

(Keys shown are default values, all Spectrum & Amstrad keys except **QUIT** are redefinable)

The Sales Curve reserves the right to change or update the contents of this software and packaging without prior notice or approval.

CREDITS

Amiga Programming	-	Greg Michael
Atari ST Programming	-	Steve Snake
C64 Programming	-	Paul Rogers
Spectrum Programming	-	Tom Prosser
Amiga & Atari ST Graphics	-	Ned Langman
C64 Graphics	-	Robert Whitaker
Spectrum Graphics	-	Shaun McClure
Managing Director	-	Jane Cavanagh
Project Manager	-	Rob Henderson
Testing	-	Jim Loftus
Production Manager	-	Matthew Spall
Sales & Marketing	-	Nadia Singh
Accounts Manager	-	Sampson Asimeng

DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE™

CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA & ATARI ST
Insérez votre disquette de jeu et allumez votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

CASSETTE COMMODORE 64
Insérez la cassette de jeu et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Appuyez sur la touche **RUN/STOP** (lecture/arrêt) tout en maintenant la touche **SHIFT** enfoncée. Appuyez sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes pour que le jeu se charge et se mette en route. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

DISQUETTE COMMODORE 64
Insérez votre disquette de jeu dans l'unité de disquettes et refermez le clapet de l'unité. Tapez **LOAD "*",8,1** et appuyez sur **RETURN** (retour). Le jeu se charge et se met en route.

CASSETTE SPECTRUM (128k seulement)
Insérez votre cassette et assurez-vous qu'elle est complètement rembobinée. Sélectionnez l'option **"TAPE LOADER"** si elle existe. Sinon, tapez **LOAD""** et appuyez sur retour. Appuyez ensuite sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes pour charger le jeu et le faire démarrer. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

CASSETTE AMSTRAD
Insérez votre cassette et assurez-vous qu'elle est bien rembobinée. Tout en gardant enfoncée la touche **CTRL**, appuyez sur **ENTER** (retour). Appuyez ensuite sur la touche **PLAY** (lecture) de votre lecteur de cassettes puis sur une des touches au hasard pour continuer la procédure. Le jeu se charge et se met en route. Pour tout chargement en cours de jeu, suivez les invites à l'écran.

DISQUETTE AMSTRAD
Pour charger, veuillez consulter les instructions figurant sur l'étiquette de la disquette.

PRÉVENTION CONTRE LES VIRUS

(Pour Atari ST et Commodore Amiga exclusivement)

Au moment où vous recevrez votre disquette, il se peut que la languette d'interdiction d'écriture soit en position fermée. Nous vous recommandons dans ce cas d'éteindre votre ordinateur pendant au moins 10 secondes avant de commencer à jouer, pour vous assurez que la mémoire ne contient aucun virus. Si vous ne respectez pas ces précautions, votre disquette **DOUBLE DRAGON III** risque d'être infectée par un virus qui pourrait l'altérer. Vous pouvez mettre la languette d'interdiction d'écriture en position ouverte, cela protègera votre jeu contre toute attaque de virus.

PROBLEMES DE CHARGEMENT ????

Ce produit fait l'objet d'un contrôle rigoureux à tous les stades de sa fabrication, pour que nous soyons sûrs qu'il vous parvienne en parfait état. Si vous avez des problèmes pour charger le jeu, commencez par mettre à zéro l'ensemble de votre système, puis vérifiez si tout est bien branché et enfin essayez de recharger en suivant les instructions de chargement qui s'appliquent à votre matériel. Si vous continuez à éprouver des difficultés, veuillez retourner la disquette ou la cassette (et rien d'autre) à : Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Grande Bretagne.

L'HISTOIRE

En suivant Hiruko, le vieux devin, qui doit les guider vers l'endroit où se trouve peut-être l'insaisissable Rosetta Stone, les frères Lee sont en train d'effectuer la mission la plus difficile qui leur ait jamais été confiée.

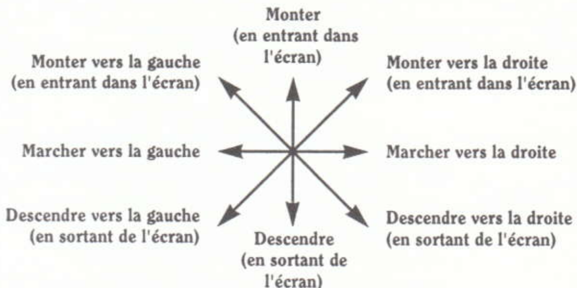
Pour ce voyage, ils devront en effet mobiliser tout leur talent, car ils auront à faire face, au cours de ces aventures qui les mèneront vers les contrées les plus exotiques, à toutes sortes de trahisons et de forces maléfiques. Billy et Jimmy devront travailler main dans la main pour découvrir une fois pour toutes la malédiction qui se cache derrière le secret des pierres. Les années de méditation et d'entraînement qu'ils se sont imposées suffiront-elles pour les faire survivre à ce dangereux voyage ? La réponse est entre vos mains !!

COMMANDES

(Toutes les commandes sont prévues pour un personnage à l'écran tourné vers la droite, inversez-les s'il est tourné vers la gauche.)

AMIGA, ATARI ST & COMMODORE 64

Sans appuyer sur le bouton de tir:



En appuyant sur le bouton de tir:

Pousser le joystick vers le haut et le relâcher pour sauter - Maintenir le joystick vers le haut pour sauter et donner un coup de pied

Pousser le joystick et le relâcher pour sauter vers la gauche - Maintenir le joystick en position pour sauter et donner un coup de pied

Pousser le joystick et le relâcher pour sauter vers la droite - Maintenir le joystick en position pour sauter

Coup de pied à gauche

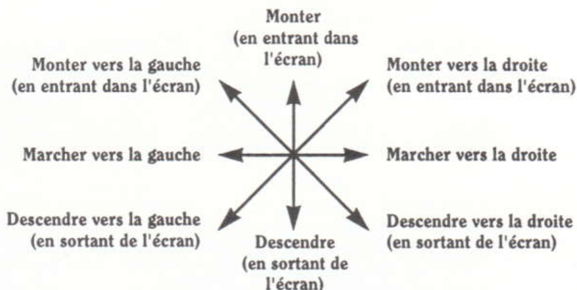
Coup de poing

Coup de pied à droite

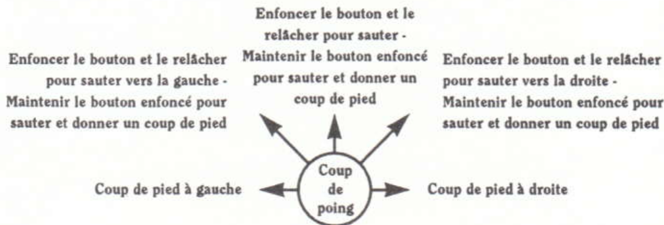
Tours (si vous en avez) et prendre les armes

SPECTRUM & AMSTRAD

Sans appuyer sur le bouton de tir:



En appuyant sur le bouton de tir:



CLAVIER

	HAUT	BAS	GAUCHE	DROITE	FEU	INTERR-OMPRE	QUITTER
Amiga & Atari ST	**A**	**Z**	**.**	**/**	**ESPACE**	**P**	**F10**
Commodore 64	**JOYSTICK SEULEMENT**					**RUN/ STOP**	**Q (quand interrompu)**
Spectrum & Amstrad	**Q**	**A**	**O**	**P**	**ESPACE**	**RETOUR**	**BREAK (quand interrompu)**

(Ces touches représentent des valeurs implicites; toutes les touches Spectrum & Amstrad peuvent être redéfinies.)

La Sales Curve se réserve le droit de modifier ou de mettre à jour le contenu de ce logiciel ainsi que son conditionnement sans avis préalable.

REMERCIEMENTS

Programmation Amiga - Greg Michael
Programmation Atari ST - Steve Snake
Programmation C64 - Paul Rogers
Programmation Spectrum - Tom Prosser
Graphiques Amiga & Atari ST - Ned Langman
Graphiques C64 - Robert Whitaker
Graphiques Spectrum - Shaun McClure

Directeur Général - Jane Cavanagh
Directeur de projet - Rob Henderson
Tests - Jim Loftus
Directeur de production - Matthew Spall
Ventes & Marketing - Nadia Singh
Directeur financier - Sampson Asimeng

DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE™

CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA & ATARI ST
Inserire il dischetto del gioco ed accendere il computer. Il gioco verrà caricato automaticamente.

COMMODORE 64 (CASSETTA)
Inserire la cassetta del gioco ed accertarsi che sia completamente riavvolta. Tenere premuto il tasto **SHIFT** e contemporaneamente premere il tasto **RUN/STOP**. Premere **PLAY** sull'unità nastro: il gioco verrà ora caricato e sarà pronto a girare. Seguire i prompt che appaiono sullo schermo per il caricamento di ulteriori parti del gioco durante l'esecuzione dello stesso.

COMMODORE 64 (DISCO)
Inserire il dischetto del gioco nel disk drive e chiudere la porta del drive. Digitare **LOAD "*",8,1** e premere **RETURN**. Il gioco verrà ora caricato e sarà pronto a girare.

SPECTRUM CASSETTA (Solo 128k)

Inserire la cassetta ed accertarsi che sia completamente riavvolta. Se disponibile, selezionare l'opzione **"TAPE LOADER"**. In caso contrario, digitare **LOAD""** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sull'unità nastro: il gioco verrà ora caricato e sarà pronto a girare. Seguire i prompt che appaiono sullo schermo per il caricamento di ulteriori parti del gioco durante l'esecuzione dello stesso.

AMSTRAD (CASSETTA)

Inserire la cassetta ed accertarsi che sia completamente riavvolta. Tenere premuto il tasto **CTRL** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sull'unità nastro e quindi premere un tasto qualsiasi per continuare: il gioco verrà caricato e sarà pronto a girare. Seguire i prompt che appaiono sullo schermo per il caricamento di ulteriori parti del gioco durante l'esecuzione dello stesso.

AMSTRAD (DISCO)
Per le istruzioni relative al caricamento, vedere l'etichetta del dischetto.

AVVERTENZA PER I VIRUS

(Vale solamente per Atari ST e Commodore Amiga)

Quando si riceve il disco di gioco, può darsi che l'etichetta di interdizione della scrittura sia in posizione chiusa. Prima di iniziare a giocare si raccomanda di spegnere il computer per almeno dieci secondi, per essere sicuri che non vi siano virus attivi in memoria. Se questa procedura non viene rispettata il dischetto **DOUBLE DRAGON III** potrebbe venire infettato da eventuali virus presenti con conseguente corruzione dei dati in esso contenuti. Se lo si desidera, è possible mettere l'etichetta di interdizione della scrittura in posizione aperta: in questo modo il gioco sarà protetto da qualsiasi attacco da parte dei virus.

PROBLEMI DI CARICAMENTO ????

A tutte la fasi di produzione del presente prodotto viene dedicata la massima attenzione per garantire che esso raggiunga l'acquirente in condizioni perfette. Qualora si dovessero avere dei problemi nel caricare il gioco, per prima cosa risettare la propria attrezzatura, controllare i collegamenti e riprovare a caricare il gioco seguendo le istruzioni relative al proprio tipo di computer. Se i problemi dovessero persistere, restituire SOLAMENTE il dischetto/la cassetta a: Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Gran Bretagna.

LA STORIA

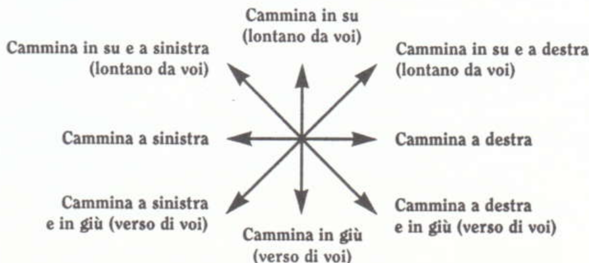
I Lee Brothers devono affrontare la missione più difficile della loro vita, con Hiruko, il venerando profeta, che li guida alla ricerca dell'introvabile Stele di Rosetta. Durante il viaggio dovranno fare ricorso a tutta la loro abilità per tenere testa alle perfidie delle forze maligne, che ostacoleranno le loro missioni in luoghi esotici. Billy e Jimmy dovranno unire le loro forze e lavorare insieme per riuscire a scoprire una volta per tutte l'entità maligna che si cela dietro il segreto delle pietre. Saranno sufficienti anni di meditazione e di allenamento a dare loro la forza necessaria per sopravvivere a questo pericolosissimo viaggio? La scelta è vostra!!

CONTROLLI

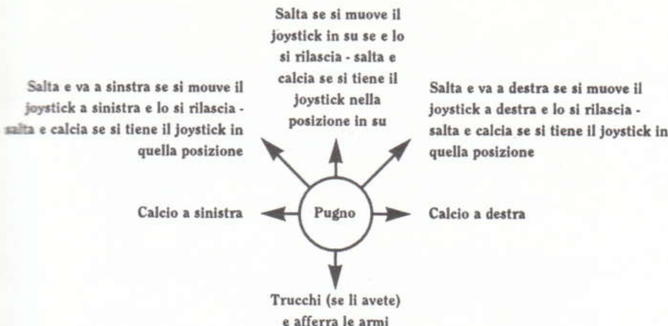
(Tutti controlli presuppongono che il giocatore sullo schermo sia rivolto verso destra; occorre invertirli se è rivolto verso sinistra.)

AMIGA, ATARI ST & COMMODORE 64

Senza premere il tasto di fuoco:

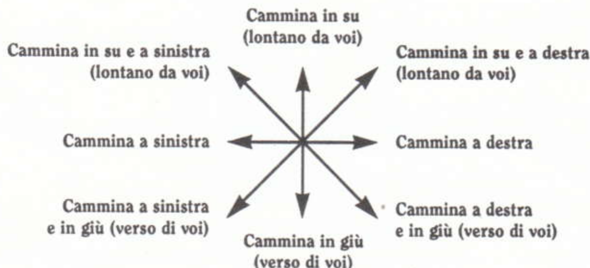


Con il tasto di fuoco premuto:



SPECTRUM & AMSTRAD

Senza premere il tasto di fuoco:



Con il tasto di fuoco premuto:



TASTERIA

	SU	GIÙ	SINISTRA	DESTRA	FUOCO	PAUSA	USCITA
Amiga & Atari ST	A	Z	.	/	BARRA SPAZ	P	F10
Commodore 64	SOLAMENTE JOYSTICK					RUN/ STOP	Q*
Spectrum & Amstrad	Q	A	O	P	BARRA SPAZ	ENTER	BREAK*

* quando in pausa

(Il tasti illustrati sono quelli di default; tutti i tasti per Spectrum & Amstrad possono essere ridefiniti, ad eccezione del tasto di uscita)

The Sales Curve si riserva il diritto di modificare o aggiornare il contenuto del presente software e del pacchetto senza preavviso o previa autorizzazione.

RICONOSCIMENTI

Programmazione Amiga - Greg Michael
Programmazione Atari ST - Steve Snake
Programmazione C64 - Paul Rogers
Programmazione Spectrum - Tom Prosser
Grafica Amiga & Atari ST - Ned Langman
Grafica C64 - Robert Whitaker
Grafica Spectrum - Shaun McClure

Amministratore delegato - Jane Cavanagh
Direttore del progetto - Rob Henderson
Collaudo - Jim Loftus
Direttore della produzione - Matthew Spall
Vendite & Marketing - Nadia Singh
Responsabile Contabilità - Sampson Asimeng

DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE™

LADEN

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Die Spieldiskette einlegen und anschließend den Computer einschalten. Das Spiel wird dann automatisch geladen.

COMMODORE 64 MIT KASSETTE

Die vollständig zurückgespulte Spielkassette einlegen. Die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die **RUN/STOP**-Taste drücken. Die **PLAY**-Taste an Ihrem Kassettenrecorder betätigen, um das Spiel zu laden und zu starten. Befolgen Sie für Ladevorgänge während des Spiels die Anweisungen auf dem Bildschirm.

COMMODORE 64 MIT DISKETTE

Die Spieldiskette in das Laufwerk einlegen und das Laufwerk schließen. Schreiben Sie **LOAD "*",8,1** und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel wird dann geladen und gestartet.

VIRUS-SCHUTZ

(Betrifft nur Atari ST und Commodore Amiga)

Wenn Sie Ihre Diskette erhalten, ist die Schreibschutzöffnung eventuell geschlossen, die Diskette also nicht schreibgeschützt. Es empfiehlt sich, den Computer vor dem Laden des Spiels für mindestens 10 Sekunden abzuschalten. Dadurch wird sichergestellt, daß sich kein Virus im Arbeitsspeicher befindet. Falls Sie dieser Anweisung nicht folgen, könnte Ihre **DOUBLE DRAGON III** Diskette von einem Virus befallen und zerstört werden. Wenn Sie den Schreibschutz aktivieren, also den Schreibschutzschieber öffnen, ist Ihr Spiel gegen Viren geschützt.

PROBLEME BEIM LADEN ????

Bei der Herstellung des Produktes wenden wir die größtmögliche Sorgfalt an, um zu gewährleisten, daß Sie das Produkt in einwandfreiem Zustand erhalten. Sollten sich dennoch Probleme beim Laden ergeben, starten Sie bitte Ihren Computer neu, überprüfen Sie die Verbindungen, und laden Sie dann das Spiel erneut nach der für Ihren Computer zutreffenden Ladeanweisung. Sollten Sie trotzdem Schwierigkeiten haben, schicken Sie bitte NUR die Diskette/Kassette an: Storm Customer Services. 50 Lombard Road, London, SW11 3SU. Großbritannien.

DIE GESCHICHTE

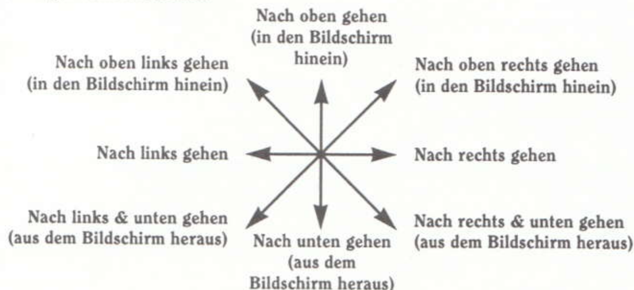
Dies ist die bisher schwerste Mission der Lee-Brüder. Hiruko, der alte Wahrsager, führt sie zu dem möglichen Versteck des Rosetta-Steins.
Auf dieser Reise wird ihr ganzes Können auf die Probe gestellt. Ständig begegnen ihnen Verrat und böse Kräfte auf ihrer Mission, die durch exotische Gegenden führt. Nur gemeinsam können Billy und Jimmy ein für alle Male das Böse entlarven, das hinter dem Geheimnis der Steine steckt. Ob die vielen Jahre an Meditation und Ausbildung wohl ausreichend waren, um diese gefährliche Reise überstehen zu können? Es liegt in Ihrer Hand!!

STEUERUNG

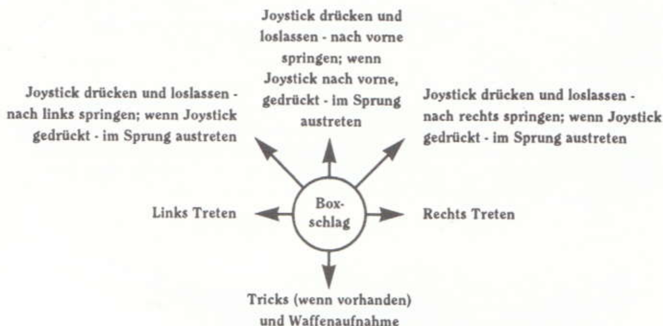
(Bei den Steueranweisung wurde davon ausgegangen, daß die Spielfigur nach rechts schaut, entsprechend müssen die Anweisungen umgekehrt werden, falls sie nach links schaut.)

AMIGA, ATARI ST & COMMODORE 64

Ohne gedrückte Feuertaste:



Mit gedrückter Feuertaste:



TASTATUR	NACH OBEN	NACH UNTEN	LINKS	RECHTS	FEUER	SPIEL-PAUSE	AUSSCH-ALTEN
Amiga & Atari ST	A	Z	.	/	LEER TASTE	P	F10
Commodore 64	NUR MIT JOYSTICK					RUN/ STOP	Q*

* (bei Spielunterbrechung)

The Sales Curve behält sich das Recht vor, die Software oder die Verpackung ohne vorherige Ankündigung zu ändern.

MITWIRKENDE

Amiga Programmierer	-	Greg Michael
Atari ST Programmierer	-	Steve Snake
C64 Programmierer	-	Paul Rogers
Spectrum Programmierer	-	Tom Prosser
Graphik für Amiga & Atari ST	-	Ned Langman
Graphik für C64	-	Robert Whitaker
Graphik für Spectrum	-	Shaun McClure
Leitender Direktor	-	Jane Cavanagh
Projektmanager	-	Rob Henderson
Spielprüfung	-	Jim Loftus
Produktionsmanager	-	Matthew Spall
Verkauf & Marketing	-	Nadia Singh
Accounts Manager	-	Sampson Asimeng



STORM

c/o The Sales Curve Ltd

50 Lombard Road, London SW11 3SU